LES PSIONICS

Par Samuel Michonneau

Origine et histoire

Les psionics sont en fait des mutants, leurs origines remontent à peu de temps avant le tragique millénaire, à l'époque où la science était toute puissante. Dans le centre de recherche EUROX-3000, des traitements à base de rayons gamma furent pratiqués sur des volontaires 10 femmes ainsi que 10 hommes. L'expérience devait développer les capacités du cerveau humain de 10% à 90%, mais l'expérience ne vint pas à son terme, elle fut abandonnée auparavant pour des raisons inconnues : ordre des supers cerveaux électroniques dirigeant la vie à cette époque, ou ordre humain ? Personne ne le sait ou ne s'en souvient. Les volontaires après de nombreux tests, qui ne donnèrent rien d'anormal, furent renvoyés à leurs foyers. L'expérience était un échec total.

Puis vint le chaos. Dans la tourmente de la guerre, les volontaires de l'expérience développèrent de nouvelles capacités, bien malgré eux. L'expérience donnait enfin des résultats. Ils se retrouvèrent tous, parvenant à localiser grâce à ces nouvelles capacités récemment acquises, et décidèrent de fuir la guerre. Après de longues errances, ils parvinrent à trouver un endroit relativement isolé. Entre temps, ils eurent des enfants au sein du groupe et apprirent à développer leurs dons.

La petite communauté vivait en quasi autarcie, se nourrissant de chasse, de pêche, de culture, d'élevage, échangeant des produits manufacturés aux villages les plus proches en se servant de leurs capacités afin de ne pas se faire remarquer. La communauté s'agrandit lentement, perfectionnant leurs pouvoirs et en découvrant de nouveaux.

Parmi les naissances, seul 50% des enfants présentaient les mêmes dispositions que leurs parents. Les autres, étaient tous attardés mentaux, aussi étrange que cela puisse paraître, aucune naissance normale. Les déficients ne pouvant développer des capacités mentales, s'occupèrent des tâches domestiques de la communauté : la chasse, les cultures, l'entretien du village... Laissant ainsi beaucoup plus de temps aux autres d'étudier.

Le temps passa, les siècles défilèrent jusqu'à aujourd'hui. Peu de choses changèrent : l'isolement était toujours de règles, les naissances de Psionics (comme ils se désignèrent eux-mêmes) toujours aussi peu nombreuses. Ils jouissent d'une espérance de vie bien supérieure à la normale (les octogénaires sont courants, les centenaires beaucoup plus rares).

7 niveaux furent découverts, appelés cercles. La communauté est dirigée par le guide lui-même nommé par un conseil formé des membres du septième cercle. Le guide est nommé à vie. Pour des questions d'importance (comme l'envoi d'éclaireurs en Europe, car ils ont peu de connaissances sur le monde du tragique millénaire) le guide et le conseil se concertent mais la décision finale revient au guide. Il n'y eut qu'extrêmement peu de divergences d'idées entre eux jusqu'à maintenant.

Cependant, la découverte du monde provoque des dissensions dans le conseil ; certains pensent qu'il est de leur devoir de guider le monde, qu'ils ont été choisis pour cela (par qui ? par le destin voyons !), d'autres pensent au contraire qu'il est préférable de s'isoler encore plus. Mais certains lorgnent sur toutes ses richesses facilement accessibles pour eux qui apporteraient un confort matériel, de rêves de puissance, de domination se forment. En bref, ils sont indécis sur la future direction de la communauté qui est confrontée à sa première crise sérieuse mettant même sa survie en péril telle qu'elle est actuellement en tous cas. Certains envisagent même de faire cavalier seul afin de se tailler un empire grâce à leurs capacités. Néanmoins, une majorité pense que leur existence doit être tenue secrète et qu'ils n'ont pas à intervenir sur l'extérieur, que les renégats, s'il s'en forme doivent être neutralisés. (Jusqu'à présent, le secret et la non-intervention était LA Loi directrice de la communauté.)

Le guide actuel écoute les requêtes des membres du conseil mais n'a pris aucune décision ni mesure encore sur la future politique de la communauté, nul ne connaît son opinion, pourtant tous s'accordent à dire qu'il est le plus puissant guide que la communauté ait eu jusqu'à présent. On prétend même qu'il aurait découvert un huitième niveau de pouvoir. Des éclaireurs parcourent toujours l'Europe amassant informations et renseignements divers.

Composition actuelle de la communauté

- ***400 simples d'esprit*** s'occupant des diverses corvées du village.
- ***50 enfants*** dont une moitié vont étudier pour devenir niveau 1
- ***100*** psionics du ***premier cercle.***
- ***100*** psionics du ***second cercle.***
- ***80*** psionics du ***troisième cercle.***
- ***50*** psionics du ***quatrième cercle.***
- ***45*** psionics du ***cinquième cercle.***
- ***20*** psionics du ***sixième cercle.***

- ***18*** psionics du ***septième cercle.***

Création de personnages

FOR 3D6-3 **TAI** 3D6-3
CON 3D6-3 **DEX** 3D6 **APP** 3D6-3
INT 3D6+6 **POU** 3D6+6

Les caractéristiques physiques sont diminuées du fait de la consanguinité : pas d'apport de sang neuf, tous sont des descendants des 20 volontaires. Ils ont une boîte crânienne légèrement plus grosse que la moyenne.

Augmentation des caractéristiques :

Un psionic peut améliorer son POU en lui consacrant une année entière de méditation et en réussissant un jet de 100-(POUx2). Il ne peut donc dépasser 50 (v'la l'bestiau quand même).

Remarque : Je ne donne pas de caractéristiques de membres des divers cercles, je les laisse aux soins du MJ selon ses besoins.
Je suggère cependant que leurs compétences physiques (combat y compris) doivent être au mieux moyennes ; en effet, les psionics comptent plus sur leurs capacités mentales que physiques pour résoudre une situation.

Le lieu de leur retraite peut se situer un peu partout en Europe ou en Terra Incognita selon le choix du MJ. Ils ne disposent d'aucune technologie même s'ils se sont transmis des secrets technologiques datant d'avant le tragique millénaire (au choix du MJ). Ils ne disposent de toutes façons d'aucun laboratoire. Par contre, ils disposent d'une certaine pharmacopée basée sur une connaissance des plantes assez approfondie. Le village a un aspect des plus banal. Un psionic pour éviter qu'on lise dans ses pensées, peut protéger son esprit par un barrage mental : il ajoute son INT à son POU pour les luttes de pouvoir contre pouvoir.

L'empathie

L'empathie passive

Permet de connaître les sentiments et les émotions du sujet visé. Cela est impossible sur un sujet atteint de la maladie mentale " sans sentiment ". Une lutte POU/POU réussie permet donc de connaître les émotions d'un sujet, ce qui se traduit par les bonus suivants :

- \+ 50 % en baratin
- \+ 40 % en sagacité

Coûte 1 point PSY par minute d'utilisation.

L'empathie active

Permet de contrôler et d'instaurer au sujet une palette d'émotions choisie par le psionic. Cela donne les mêmes effets que les drogues.
Un jet de lutte POUvoir + INTelligence supérieur à 12 contre le POUvoir du psionic doit être effectué. L'effet dure POU du psionic rounds.

Coûte 7 points PSY par utilisation.

Quelques exemples d'émotions ainsi que leurs effets :

L'agressivité : tout ce qui ne va pas dans le sens du sujet peut déclencher sa colère et son attaque sur un jet raté de POU x 3. L'attaque est dirigé bien sur contre les causes de sa colère.
La folie furieuse : le sujet attaque tout ce qui se trouve à sa proximité sans avertissement. Son pourcentage d'attaque est doublé, il peut faire deux attaques (à son rang de DEXtérité et à son rang de DEXtérité x 5), il ne fait aucune parade et n'esquive que pour passer sous la garde de son adversaire si celui-ci est hors de portée. Il ne tient pas compte des effets des blessures majeurs dans les limites de la logique (combattre debout avec une jambe coupée semble illogique).
La confusion : La cible ne peut plus prendre de décision. Il parera les attaques dirigées contre lui mais n'attaquera pas.
La démoralisation : La cible est démoralisée, toutes ses actions sont effectuées à la moitié de leurs pourcentages. Une réussite critique du psionic entraîne une tentative de suicide, de même qu'un échec critique au jet d'INTelligence x1.
La peur : La cible est tenaillée par la peur. Elle subit un malus de 50 % dans ses compétences de combats si on l'attaque (elle ne prendra pas l'initiative d'attaquer) ; 30 % dans les autres compétences ; sa DEX et son INT son réduites de moitié. Une réussite critique du psionic indique que le sujet peut-être victime d'une crise cardiaque (jet de CON x 5, en cas d'échec, un jet de médecine rudimentaire est nécessaire pour éviter le décès du personnage), tomber en catatonie ou prendre la fuite immédiatement, au choix du MJ.
Frénésie sexuelle : Le sujet ne pense qu'à assouvir ses pulsions sexuelles sur les membres de son entourage (du sexe opposé si possible, sinon, sur ce qu'il trouve). Assommer le sujet qui en est la cible n'est pas un problème, du moins moralement, dans cet état.
L'amour : Le personnage éprouve une folle passion amoureuse sur la première personne qu'il voit. Il la poursuivra de ses assiduités sans arrêt mais sans violence. Malheur à ceux qui s'approche trop près de son amour, des réactions violentes sont à prévoir vis à vis des autres prétendants.

Remarque : Un jet d'idée permet de rendre compte qu'il arrive au sujet phénomène anormal (pour les paranoïaques qui essaieraient de résister à ce phénomène, un jet d'INT x 1 peut-être tenté tous les rounds pour contrôler ses pulsions). Seul le joueur concerné peut tenter le jet d'idée, les autres peuvent se rendre compte de l'état émotionnel après coup avec un jet de sagacité plus 30 % car l'expression de la cible est éloquente. Sur les animaux on oppose seulement les POU et la durée est en POU minutes et non en rounds comme sur les humains.

La télékinésie

La télékinésie permet de projeter ou de déplacer des objets par le pouvoir de l'esprit.
La ***portée*** est de POU x 5 mètres.
La ***taille*** des objets soulevés dépend du POU du psionic.
Ce pouvoir permet de soulever des objets et de les faire léviter.

Coûte la TAIlle de l'objet en points PSY, plus 1 point PSY/minute.

Ce pouvoir permet de projeter des objets de façon identique à la compétence LANCER (cf. règles de bases pour les dégâts

suivant la taille des objets) toutefois la réussite est automatique et les dégâts sont majorés de POU/4 points. Le missile peut-être paré par un bouclier. Il n'y a ni réussite ni échec critique.
Utilisé sur les missiles ou les armes de jet au moment où l'on tire accorde son POU % en bonus au toucher et son POU/4 aux dégâts.

Coûte la TAIlle de l'objet en points PSY.

Les limites de la taille des objets manipulables par ce pouvoir en fonction du POU du psionic sont données par le tableau suivant :

POU	15 à 17	18 à 20	21 à 23	24 à 28	29 à 36
TAI	01 et 02	03 à 05	06 à 09	10 à 15	16 à 25

La télépathie

La télépathie passive

Permet de lire les pensées superficielles du sujet en réussissant une lutte POU/POU (nécessite 1 minute)
Permet d'explorer les pensées profondes d'un sujet endormi (nécessite 10 à 15 minutes)

Cela se traduit par un bonus vis à vis du sujet sondé de :

- + 100 % en baratin
- + 100 % en sagacité

Coûte 2 points PSY / minute

Remarque : Une personne consciente peut ressentir un léger malaise en réussissant un jet d'idée.(malaise inexplicable si on ne connaît pas l'existence des pouvoirs psionics)

La télépathie active

Ce pouvoir a la même fonction que l'artefact technologique " modeleur de souvenirs ". Il permet donc de modifier les souvenirs du sujet. Celui-ci peut résister en opposant son INTelligence + POUvoir supérieur à 12 contre le POUvoir du psionic. Modeler les souvenirs prend entre 1 round et plusieurs minutes selon les souvenirs à implanter. Le souvenir implanté disparaît petit à petit de la mémoire suivant la marge de réussite du psionic.

Pour une réussite normale : le jour suivant faire un test d'INT x 1. Si c'est un échec, recommencer le lendemain avec INT x 2, puis INT x 3, etc... jusqu'à obtenir une réussite ; alors le souvenir se dissipe en POU heure du psionic.

Pour une réussite critique : un test de INT x 1 est demandé une fois par semaine. Le temps nécessaire pour implanter des souvenirs est laissé à l'appréciation du MJ.

Voici quelques idées : persuader un marchand que l'on vient juste de le payer ne demandera qu'un round alors que lui imposer une journée entière de souvenirs demandera 6 rounds, un lavage de cerveau demandera plusieurs minutes !

Coûte 10 points PSY/minute avec un minimum de 10 points PSY même si cela ne dure qu'un round.

Remarque : Un jet d'idée permet de se rendre compte qu'il arrive au sujet un phénomène anormal (pour les paranoïaques bien sur qui essaieraient de résister à ce phénomène, un jet d'INT x 1 peut être tenté).

L'action sur le corps humain

Ou autre, mutant, animaux et granbreton sont aussi acceptés

La pique mentale : occasionne 1D3 de dégâts si le psionic réussit sa lutte POUvoir/CONstitution de la cible, 2D3 en cas de réussite critique.

Coûte 8 points PSY

Soins : si la cible n'oppose pas de résistance, il n'y a pas de jet de lutte POU/CON à faire, si elle tente de résister, il est obligatoire. La cible gagne 1D3 Points de Vie, il peut en être fait un par blessure.

Coûte 10 points PSY.

Régénération : si la cible n'oppose pas de résistance, il n'y a pas de jet de lutte POU/CON à faire, si elle tente de résister, il est obligatoire. La cible voit sa guérison naturelle accélérée, elle passe de 1D3 par semaine à 1D3 par heure jusqu'à sa guérison complète.

Coûte 10 points PSY.

Augmentation de caractéristiques physiques (1) : le psionic peut augmenter sa FORce, sa CONstitution, sa DEXtérite ou son CHArisme de 1D6 ou 2D6 pendant son POU minutes.

Coûte 8 ou 16 points de PSY

Augmentation de caractéristiques physiques (2) : le psionic peut améliorer la FORce, la CONstitution ou la DEXtérite d'une autre personne que lui-même de son POU pendant son POU rounds. A la fin des effets, si la caractéristique augmentée dépassait le double de la caractéristique originale, un jet de CON est requis, les effets secondaires sont déterminés par le tableau suivant :

Jet réussi sous	**Effets secondaires**
CON x 1	Perte de 1D3 PdV et de 1D3 dans les caractéristiques augmentées
CON x 2	Perte de 2D3 PdV et de 2D3 dans les caractéristiques augmentées
CON x 3	Perte de 3D3 PdV et de 3D3 dans les caractéristiques augmentées
CON x 4	Perte de 4D3 PdV et de 4D3 dans les caractéristiques augmentées
CON x 5	Perte de 5D3 PdV et de 5D3 dans les caractéristiques augmentées
CON x 6 et plus	Mettre les caractéristiques à 1 ; Coma si un jet de chance est réussi, mort sinon

Remarque : si une caractéristique atteint 0, la laisser à 1 et la cible sombre dans le coma.
Si les PdV atteignent ou dépassent 0, des soins sont nécessaires dans le round pour revenir positif sinon c'est la mort.
La récupération des points de vie est naturelle (1D3/semaine), elle peut aussi être aidée par la magie ou la

technologie selon les moyens des joueurs.

La récupération des points de caractéristiques est de 1D6 par jour pour les cibles qui ne sont pas tombées dans le coma. Dans le coma, la victime se met à 1 PdV et sa récupération est naturelle, pour les caractéristiques, elle est de 1D3/jour seulement.

Coûte 10 points PSY par caractéristique augmentée

Le Zen : le psionic peut suspendre l'animation de ses fonctions vitales pendant son POU jours et ainsi passer pour mort. Le subterfuge n'est découvert que si un jet critique en médecine rudimentaire est réussi.
De la même façon qu'il les peut suspendre, il peut les ralentir pendant son POU jours sans subir aucune conséquence. Pour l'air, la nourriture, l'eau il ne peut avoir que 1/5 des besoins d'un homme normal (donc aucun malus en cas de diète prolongé). Dans l'eau, il peut retenir sa respiration pendant son POU rounds en plus avant d'effectuer des jets de noyade, tout en maintenant un activité normale. Il est aussi 5 fois moins sensible aux variations climatiques qu'un humain normal, etc....

Au delà de la période de POU jours, un jet de CON x 5 est nécessaire pour la semaine suivante, puis CON x 4 pour la suivante etc... Un échec signifie qu'il ne peut continuer à priver son corps ainsi.

Coûte 10 points PSY par jour

La pyrokinésie

Représente l'échauffement ou l'élévation de température d'un corps. Cela se traduit par une simple mais peut-être brûlante élévation de la température pour les corps non inflammable et par un feu de joie pour les autres. Le bois même humide peut s'enflammer. Les métaux, suivant le type, peuvent être au maximum portés au rouge. La pierre ne sera que brûlante. Les tissus brûleront s'ils n'ont pas été traités spécialement contre le feu ou la chaleur (exemple l'amiante).

Le psionic doit au préalable réussir sa lutte TAIlle de l'objet + POUvoir de l'objet (s'il en a, donc principalement les êtres vivants) contre le POUvoir du psionic. Les dégâts dépendent de la marge de réussite du psionic.

Cela peut aussi permettre de se protéger des flammes et de la chaleur. Le psionic doit réussir sa lutte : dégâts maximum du feu x 2 contre son POUvoir (du psionic), sa marge de réussite indique le montant des dégâts qui sont soustrait aux dégâts qui lui sont infligés.

Exemple : *notre brave garçon se brûle à un feu intense occasionnant 3D6 points de dégâts, le maximum est de 18 x 2 = 36, il opposera donc son POU à 36, il réussit de 12 %, il soustraira donc 2D3 aux dégâts du feu que lui indiquera le MJ*

Tableau des dégâts :

Marge de réussite	Dégâts
De 0 à 10	1D3
De 11 à 20	2D3
De 21 à 30	3D3
De 31 à 40	4D3
De 41 à 50	5D3
De 51 à 60	6D3

Coûte 10 + TAI + POU de l'objet points de PSY.

Remarque : Il faut différencier son utilisation sur un humain ou sur ses vêtements, si les vêtements s'enflamment, consulter le livre des règles pour les dégâts et leurs durées. Les objets inflammables s'enflamment s'ils n'ont plus de point de structure. Les autres sont inutilisables, trop déformés pour être utilisés. Détruits ou non, ils sont toujours brûlants pour les rounds ultérieurs. Selon les cas, on peut utiliser les règles des armes de fortune (objets en bois ...) ou des boucliers (objet en pierre, métaux ...) pour les points de structure.

En ce qui concerne les vêtements et les tissus, on peut leurs attribuer entre 1 et 5 points de structure (uniquement pour savoir comment ils résistent au feu) : 1 pour les vêtements classiques, 5 pour les cuir comme les armures de cuir. On peut attribuer plus de PdS pour certains vêtements spéciaux destinés à protéger du feu ou non. Par exemple une combinaison en amiante doit avoir au moins 10 PdS contre le feu selon la qualité. Une armure de bonne qualité ou particulièrement épaisse peut avoir 7 ou 8 à l'appréciation du MJ.

Si l'objet est humide ou mouillé, on peut rajouter entre 1 et 10 PdS contre les dégâts du feu (à l'appréciation du MJ).

Pour les objets ne s'enflammant pas, je recommande de diminuer les dégâts de 1 point par round ultérieur jusqu'à dissipation totale de la chaleur (C'est à dire les dégâts qu'ils occasionnent si on les touche) ; bien entendu leurs points de structure ne diminuent plus, c'est juste pour permettre de calculer les points de dégâts que peuvent infliger ces objets brûlants.
Pour les objets s'enflammant : s'ils ne brûlent pas (PdS supérieur à 0), je considère que les dégâts sont négligeables si on les touche après (éventuellement 1 point si le joueur rate son jet de chance et qu'il n'a pas de protection) ; s'ils brûlent, consulter les règles de base (suivants la taille du foyer, il occasionne de 1 à 2D6 points de dégâts par round jusqu'à leur combustion complète).

Sur les corps vivants, les dégâts ne sont occasionnés qu'un round à moins que le psionic ne réutilise son pouvoir. Si les dégâts sont supérieurs aux points de vie + 2, le sujet (qui est mort bien sûr) s'embrase totalement ne laissant qu'un corps carbonisé.

Si une personne touche un objet brûlant, je suggère de lui infliger la moitie des dégâts occasionnés à l'objet au round où il le touche.

Exemple 1 : *Un psionic utilise son pouvoir contre un bloc de pierre qui a 20 points de structure, suivant sa marge de réussite il occasionne 4D3 points de dégâts soit 9 (j'utilise la règle de PdS des boucliers pour la pierre) la pierre reste donc intacte, elle ne perd pas de PdS mais devient brulante, 2 rounds plus tard, si un aventurier touche la pierre à main nue, il subira 9 (dégâts de départ) - 2 (nombre de rounds passé) = 7 divisé par 2 en arrondissant à l'inférieur donne 3 qui est le nombre de points de dégâts que se subit le malheureux.*

Exemple 2 : *Un autre psionic utilise ce pouvoir 3 fois de suite sur une autre pierre (20 PdS) en faisant respectivement 25, 22 et 19 points de dégâts. Le premier round la pierre devient brûlante et perd 5 PdS, elle n'en a plus que 15, elle en subit ensuite 22, elle en perd 7 donc il lui en reste 8. Enfin, au dernier assaut*

du psionic, elle en subit 19 : elle a O PdS et vient de se fendre ou d'éclater sous l'effet de la chaleur. Cependant, les morceaux restent brûlant et un imprudent les touchant s'infligera le maximum des dégâts moins le nombre de rounds passé depuis la dernière utilisation de pouvoir psionic, le tout divisé par 2.

Exemple 3 : *Un psionic attaque un meuble de bois (j'utilise les règles des armes de fortune pour le bois) de 5 PdS, suivant le tableau, il occasionne 10 points de dégâts. Le meuble est donc à 0 PdS, il est détruit et prend feu occasionnant 1D6 points de dégâts à ceux qui s'approche de trop durant le temps (à l'appréciation du MJ) où il va se consumer.*
La TAIlle des objets est aussi laissée à l'appréciation du MJ et des joueurs.

Remarque : Aussi étrange que cela puisse paraître, les métaux ne sont pas 'conducteurs' aux pouvoirs psionics. Le port du heaume augmente de 50% la résistance du sujet visé. Cependant l'armure de plaque complète est nécessaire contre la pyrokinésie pour bénéficier de ce bonus.

Utilisation de la force psychique (ou psionique)

Pour utiliser la force psychique, le psionic doit se concentrer en effectuant un jet de INTelligence x 5 en situation normale. En situation de stress, un jet d'INT x 4 est requis (notamment en combat, ou lors de distraction autre : bruits, maladie... un peu comme la pratique de l'hypnose). On ne peut utiliser qu'un seul pouvoir psionic par round et c'est la seule action entreprise (on peut tout de même esquiver ou parer si on utilise le combat).

Le nombre de points psionics est égal au POU du psionic multiplié par le niveau du psionic.
La récupération des points psionics est de 5 par heure de repos total, sinon de 3.

La force psionic est divisée en niveaux (cercles) :

1. Empathie passive
2. La télékinésie
3. La télépathie passive
4. L'empathie active
5. La télépathie active
6. L'action sur le corps humain
7. La pyrokinésie

C'est à dire : un psionic de niveau 3 maîtrise les pouvoirs ou les disciplines de son niveau et des inférieurs. Le passage à un niveau supérieur exige du temps et des études. On ne peut passer qu'au niveau directement supérieur.

Passage du niveau 0 à 1	3 mois
Passage du niveau 1 à 2	7 mois
Passage du niveau 2 à 3	15 mois
Passage du niveau 3 à 4	31 mois
Passage du niveau 4 à 5	40 mois
Passage du niveau 5 à 6	55 mois
Passage du niveau 6 à 7	90 mois

Je considère que les études sont faites auprès d'un psionic de niveau supérieur et à temps plein. Après la période d'étude, un jet d'INT x 3 est demandé. S'il est réussi, l'étudiant accède donc au niveau supérieur, s'il est raté il doit recommencer toute son étude, cependant cela lui demandera 50 % de temps en moins. Un professeur ne forme qu'un seul élève à la fois.

Un psionic peut essayer d'accéder seul au niveau supérieur, mais cela nécessite deux fois plus de temps et un jet d'INT x 2 au lieu d'INT x 3. N'importe quel psionic est à même d'enseigner un niveau qu'il maîtrisé.